任天堂 ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY

めいじいしん

明治維新



取扱説明書

USE-NC

USE CORPORATION

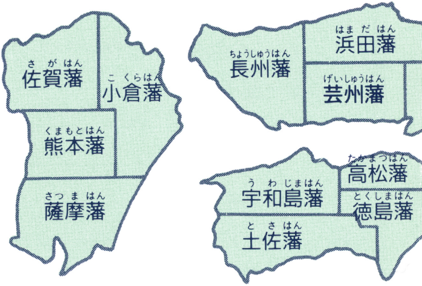
このたびはユース・ファミリーコンピュータ用ゲームカセット「明治維新」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前に必ず、この「取扱説明書」をお読みください。なお、この「取扱説明書」は大切に保存してください。

使用上の注意

1. このカセットには、メモリバックアップ機能が付いています。データの保存を確実にするために、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください。本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをON、OFFすると、保存されているデータが消えてしまうことがあります。
2. 強いショックを与えたり、分解しないでください。
3. シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油で拭かないでください。また、端子部に手を触れたり水に濡らさないようにしてください。
4. 極端な温度条件下での使用や保存は避けてください。
5. テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
6. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10~15分の小休止をしてください。
7. ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

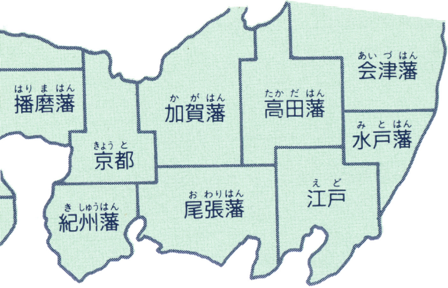
目次（もくじ）

舞台は幕末の日本



1.プロローグ

時は幕末、黒船と呼ばれるアメリカ「ペリー艦隊」の浦賀来港により、江戸幕府215年にわたった「鎖国策」は崩壊。日本は大きく乱れ、まさに激動の時代を迎えました。
ちょうどその頃、大きな夢を抱いて、土佐から江戸へ向かった一人の若者がいました。その若者は坂本龍馬といい、世界を見つめることのでき



る広い視野と、卓抜な行動力を持っていました。江戸へ出た龍馬は、より良い日本を築くために、新しい政府をつくろうと考えるようになりました。そのためには、まず江戸幕府を倒さなければなりません…。

はたして、龍馬の行く手には、どんな出来事が待ちかまえているのでしょう。

2. 目指すは、討幕！

このゲームは、江戸時代の終わり頃の日本の様子を、坂本龍馬の目を通して描いた、二部構成の歴史シミュレーションゲームです。

第一部はアドベンチャー形式。

第一部は、龍馬の旅立ちから、龍馬が幕府を倒すために兵を挙げるまでの出来事が、アドベンチャー形式で描かれています。
第一部では、江戸の道場で稽古して剣の腕前を上げ、多くの人物に会って話を聞き、立派な政治青年にならなくてはいけません。また、出会った人物にこれまでの出来事や自分の考えを伝え、討幕戦争のための同志を集めることも必要です。

第二部は、シミュレーション形式。

第二部は、龍馬が土佐藩を率い、同志と一緒に幕府側の藩と戦う姿がシミュレーション形式で描かれています。
第二部では藩対藩の戦いになりますから、味方の藩をしっかり治め、兵力を整えなければなりません。そして、戦争や外交を繰り返しながら自陣を広げ、幕府打倒に挑みます。

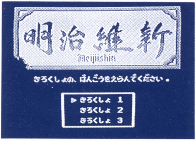
ゲームの最終目的は、江戸幕府を倒すことです。討幕に成功すれば、より良い日本、新しい日本の夜明けがやって来ます。ぜひ、キミ自身の手で、「明治維新」を実現してください。

3. ゲームのスタート&セーブ

ゲームのはじめ方



ファミコン本体に、カセットをセットしてから電源を入れてください。タイトル画面が出ます。



ゲームは第一部からスタートします。セレクトボタンで「ＳＴＡＲＴ」に▶をあわせ、スタートボタンを押すと左の画面が出ます。セレクトボタンでゲームしたい「きろくしょ」に ▶ をあわせ、スタートボタンを押せば、デモ画面に続いてゲームがスタートします。「きろくしょ」は３つありますから、３人まで同時にゲームを進められます。

ゲームのおわり方

第一部でのセーブの方法

まず、下町へ行きます。宿屋に入り、コマンドの「きろく」を実行すれば、セーブは完了です。セーブが終わったら、リセットボタンを押しながら電源を切ってください。



第二部でのセーブの方法

龍馬が命令する順番になったら、命令コマンドを選びます。コマンドの「きろく」を選び、実行すれば、セーブは完了です。

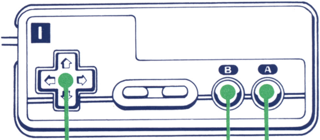
ゲームの続きのやり方

(第一部・第二部とも同じです)

タイトル画面の「CONTINUE」に▶を合わせてスタートボタンを押します。前回セーブした「きろくしよ」に▶を合わせたら、もう一度スタートボタン。これで前回の続きができます。



コントローラーの操作法



十字ボタン

上下でコマンドを選び、左右で次ページを出します。

Bボタン

コマンドの解除とキャンセル。

Aボタン

コマンドを決める時、メッセージの続きを見る時に押します。



4. 第一部のスタート

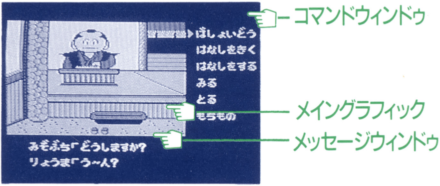
ゲームの進め方

ゲームがスタートすると、その場にいる誰かが龍馬に質問してきます。それと同時にコマンドが表示されますから、質問にあわせて、その時に実行したいコマンドを選んでください。

例）「どうしますか？」　⇨「はなしをする」
　「なんのはなしを…？」⇨「ひとについて」
　「だれについて…？」　⇨「ちち」
　「ちちのかんがえには？」⇨「さんせい」

ゲームの進行状況を考えながら、「今、龍馬は何をしたらいいか？」を判断してください。第一部のエンディングまで進むと、自動的に第二部に進みます。第一部で同志にできなかった人物は、第二部で登場しませんから、同志集めにはできるだけの努力をしてください。

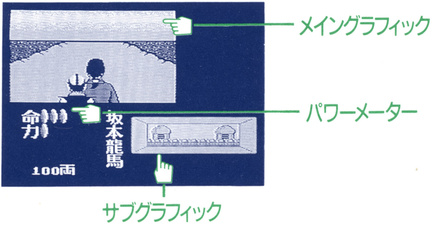
アドベンチャーモード



アドベンチャー・モードのコマンド

場所移動	移動できる場所が表示されます。	
話を聞く	その場にいる人から話が聞けます。	
話をする	その場にいる人に話をします。	
見　　る	画面上のものが見れます。	
取　　る	物を取る時に使います。	
持ち物	持ち物を見たり、渡したりできます。	
会　　議	同志の家に行けば会議ができます。	
	意見聞く	戦争に対する意見です。
	強さ	同志の統一度が分かります。
	同志見る	同志が確認できます。
	戦争	第二部に移れますが…。
	やめる	会議をやめる時はコレです。

WALKモード



左の建物が移動前の場所、右の建物が目的地。
点滅する■が龍馬たちの現在位置です。

WALKモードのコマンド

進　む	目的地に向かって前進します。
隠れる	人影が見えたり、呼び止められた時、隠れることができます。
振り向く	後方から呼び止められた時だけ、振り向くことができます。
戻　る	移動前にいた所まで戻れます。
持ち物	アイテムを使う時のコマンドです。

WALKモードで出会う人物は、近づいたり振り向いたりしないと敵か味方か分かりません。「隠れる」を選んで敵だった場合、見つからなければ戦わずにすみますが、重要な情報を持った人物だったら、その分ゲームの進行が遅れます。

戦闘モード

WALKモードで敵に出会ったり、道場で稽古をする時は、画面が戦闘モード画面になります。敵と戦う時は、誰が相手をするか選ぶことができ、選ばれた人物は敵を全員倒すか、自分が負けるまで戦います。戦いに勝つと経験値が少しずつたまり、ゲリラからもらえる援助金も増えます。なるべく逃げずに戦いましょう。



メイングラフィック

ふきだし

喝玉

A、B、十字ボタンの、いずれかを押すと止まります。

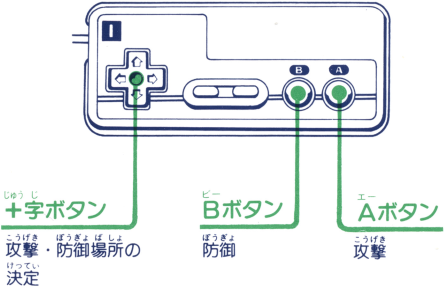
パワーメーター

「命」は生命力。ダメージを受けると減り、ゼロになると負けです。
「力」は体力と経験値。「力」を上げると、敵に与えるダメージが大きくなります。

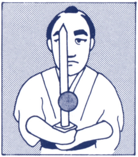
段位

戦い方

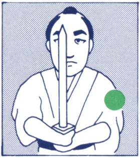
画面上に出る秘孔玉の色と場所にあわせてコントローラーのボタンを操作します。秘孔玉が出ていない時に攻撃・防御しても、役に立ちません。



秘孔玉は敵の上段、中段(右・左)、下段のどこかで、ふくらんでから爆発します。秘孔玉が2種類以上出た時でも、爆発するのは一つです。爆発した方の秘孔玉の色にあわせて操作してください。



赤玉（北辰一刀流赤球攻撃剣）
敵のスキがある場所に出ます。



緑玉　（桃井流緑球防御剣）
敵が狙っている場所に出ます。

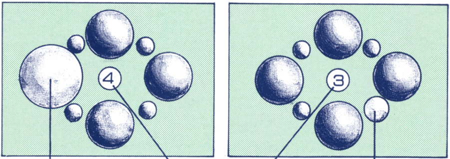


青玉（フェイント剣）
敵のフェイントです。

攻撃

攻撃したい時は、赤玉が爆発した場所に＋字ボタンを入れ、同時にAボタンを押します。この時、喝玉が当たり玉に止まったら、たまった喝力の分だけ攻撃力が増えます(喝攻撃)。

喝力というのは、攻撃力を高める力で、中段にかまえる（コントローラーのどのボタンも押さない状態にする)と、喝玉が回りはじめ、１周するごとにたまっていきます（最大４周まで)。
いくら喝力がたまっても、攻撃した時に喝玉がはずれ玉に止まったり、敵が防御してしまってからでは失敗です。ダメージを与えられません。
道場で修行をして段位を上げると、喝玉の回るスピードが増し、喝力が早くたまります。



防御

防御したい時は、緑玉が爆発した場所に✚字ボタンを入れ、同時にBボタンを押します。敵が攻撃してからでは、ダメージを受けてしまいます。

段位の試験

道場では相手の「命」をゼロにする必要はありません。熱心に稽古をすれば経験値に応じて段位を上げてもらえます。



5. 下町とアイテム

下町

宿　屋　泊まると現レベルの最大値まで「命」が回復し、セーブもできます。

お　寺　「治療」は「力」を復活したい時、「祈る」は「力」の最大値を増やしたい時に選びます。同志をたくさん集めてから「祈る」と増えるかも？

雑貨屋　薬、革靴、隠れ蓑、占い券などのアイテムを売っています。



団子屋　だんごが買えます。

占い屋　占ってもらえます。

アイテム

だんご　コレを食べると、命が回復します。携帯もできます。

革　靴　2倍の早さで歩けます。

薬　「力」を復活する、ありがたい薬。

隠れ蓑　一定時間、敵と遭遇しなくなります。

占い券　コレがないと、占ってもらえません。

戦いに負けた時は、まず「力」を復活してからでないと「命」も回復しません。お寺で治療するか薬を使ってから、宿屋へ行くなり、だんごを食べるなりしてください。

6. 第二部のスタート

ゲームの進め方

第二部は「1853年・春」からスタート。プレイヤーは、坂本龍馬（土佐）を担当しますが、第一部での進行状況によっては、西郷隆盛（薩摩）と桂小五郎（長州）も担当することになります。プレイヤーは、各季節ごとに3回ずつ命令を発することができますが、命令を発するには能力が必要で、足りない時は命令できません。



通常モード



メイングラフィック
＋字ボタンの左右でスクロールします。

コマンドウィンドゥ

メッセージウィンドゥ

Aボタン――コマンドを決める時、メッセージの続きを見る時に押します。
Bボタン――コマンドの解除とキャンセル。
＋字ボタン―上下でコマンドを選び、左右で次のページを出します。

通常モードのコマンド

命令

移　動　隣り合っている味方の藩に兵士、米、金、生糸、石炭、武器を運びます。大将も移動できます。（実行能力→知力１、体力６）

戦　争　隣り合っている幕府側の藩に攻め込みます。
（実行能力→知力３、体力４）

割　当　住民に仕事を割当てられます。
（実行能力→知力５、説得力２）

取　引　米、生糸、石炭を売買したり、武器を購入する時のコマンド。取引相場は、状況にあわせて変化します。
（実行能力→知力２、説得力２、体力３）

修　行　各能力が回復・向上します。
（実行能力→気力２）

傭兵雇う　兵士を雇いたい時に使います。
（実行能力→知力３、説得力４）

兵士訓練　兵士の攻撃・防御力が上がります。
（実行能力→知力１、説得力１、体力５）

他藩様子　知りたい藩の状態が分かります。
（実行能力→必要なし）

炭坑行く　石炭を捜しに行きます。
（実行能力→知力１、体力６）

外　交　他藩を説得し同盟を結びたい時に使います。
（実行能力→説得力７）

記　録　セーブのこと。データを保存したい時に使います。
（実行能力→気力２）

※その命令を実行するのに必要な能力が足りないと、命令が出せません。

能力

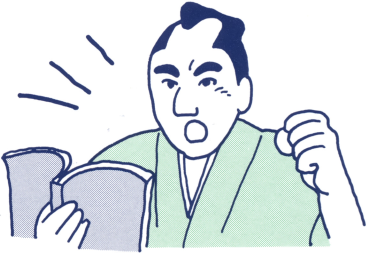
その藩の大将の能力。「気力」以外の能力は数値がゼロになっても死ぬことはありませんし、「修行」をすれば回復します。「気力」はゼロになると死んでしまいます。

知　力　ほとんどすべての命令を実行する時に、必要になってきます。

体　力　移動・戦争など、体力を使う命令を実行する時に必要です。

説得力　割当・外交など、説得をともなう命令を実行する時に必要です。

気　力　この数値は、あらゆる要素に影響を与えますが、プレイヤーが自由に増やすことはできません。でも、「修行」と「記録」を実行すると、確実に減っていきます。



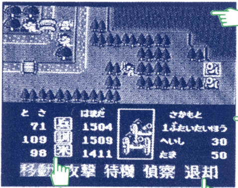
様子

今いる藩が現在持っている物の数や、状態を示します。

金	藩造りに割当てる人数を増やせば、季節ごとに集める金が増えます。
米	米作りに割当てる人数を増やせば、秋にはたくさん収穫できます。
生　糸	大勢で作れば、たくさん作れます。
石　炭	炭坑のない藩もあります。
武　器	グラバー商会から買います。
弾 薬 1	鉄砲の弾の数。弾がなければ役に立ちません。
弾 薬 2	大砲の弾の数。弾がなければ役に立ちません。
兵　士	兵役に服している住民の数。
兵士訓練度	兵士を鍛えないと勝てません。



戦争モード



メイングラフィック

戦場の地形と敵・味方の部隊が表示されます。

部隊の種類

これから命令を出す部隊が表示されます。

兵力比較表

コマンド

このコマンドで命令を与えます。

戦い方

第二部の戦争は、敵の第一部隊を全滅させるか、敵の城を占領すれば勝ちです。30日以内に決着がつかない場合は、攻め込んだほうが負けになります。

Aボタン―― 決定・実行。
Bボタン―― キャンセル・解除。
+字ボタン―― コマンド・攻撃目標・移動先の選択。

●同志が担当する藩に戦争をさせるときは、命令「戦争」で仲間の藩に命令を与えます。従って、同志となる人物がいない藩には、命令を与えることができません。

●同志に戦争の指揮をとらせると、武力が上がることがあります。プレイヤーが担当する人物(龍馬・西郷・桂)が直接指揮をとると、武力は確実に上がります。

●龍馬が直接指揮をとった部隊が全滅したり、龍馬の寿命がきて死んだときは、ゲームオーバーになります。

戦争時のコマンド

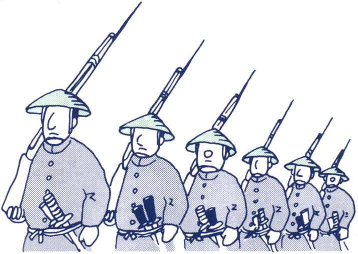
移動　部隊の移動。部隊によって移動できる範囲が違います。

攻撃　敵部隊への攻撃。これも部隊によって攻撃できる範囲が違います。

待機　何もしないほうがいいと思ったら、コレを選びます。

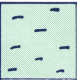
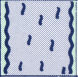
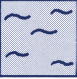
偵察　敵部隊の状態を見ます。

退却　悔しいけど、全滅よりはいい。



7. 地形

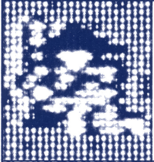
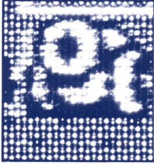
地形は藩によって変化し、平地にいるか山岳にいるかによっても兵の強さが変わってきます。

平地		すべての部隊が通れます。(1) 敵の攻撃を避けながら、有効に戦えます。
森林		大砲で平地にすることもできます。すべての部隊が通れます。(2)
山岳		攻撃・防御力が上がります。すべての部隊が通れます。(3)
河川		攻撃・防御力が下がってしまう。歩兵部隊しか通れません。(4)
城		攻撃・防御力ともに最強になります。すべての部隊が通れます。(1)
橋		すべての部隊が通れます。(1)
海		どの部隊も通ることができません。

(　)内の数字は、通行に必要な機動力です。

8. 部隊編成

戦闘武隊は３部隊、部隊編成は武装度によって決定されます。はじめはみんな歩兵部隊ですが、武器を買い、武装度を高めれば鉄砲部隊や砲兵部隊になります。

	部隊名・戦い方	機動力
	歩兵部隊 刀、旧式銃で戦います。 武力度の低い部隊。	4
	鉄砲部隊 新式鉄砲で戦う部隊。 弾薬がなくなると、 歩兵部隊になります。	3
	砲兵部隊 威力のある大砲を発射。 弾薬がなくなると鉄砲・ 歩兵部隊になります。	3

9. 同盟藩について

幕府側の藩に攻め入って勝利した場合、または外交を行なって成功させた場合は、その藩は同盟藩になります。同盟をむすんだ藩には、第一部で同志となった人物を派遣して統治させることができます。派遣された同志たちは、それぞれ派遣された藩において違った政策を行ないます。



10. アクシデントについて

台風　主に夏にやって来ます。
地震　いつ起こるか分かりません。
コレラ　発生すると、大被害を受けることがあります。
火災　主に冬に起こります。



一揆

藩の政策をうまく施さないと、農民たちが不満を訴え、一揆を起こします。一揆が起きた藩は、幕府側に寝返ってしまいます。

11. 登場人物

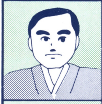
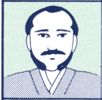


坂本龍馬

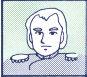
土佐藩（現在の高知県）出身
（1835〜1867年）

龍馬は、土佐で商業を営む町人郷士の家に生まれました。幼い頃は体が弱く、すぐに泣き出す弱虫で、11才頃まで寝小便をしていたといわれています。そんな龍馬も、しっかり者の姉に励まされながら剣の修行をし、小栗流・免許皆伝の腕前にまでなりました。さらに龍馬は、もっと剣の腕前を磨きたいと考え、江戸に行って千葉道場で修行をしたのです。この時期がちょうどペリーが日本にやって来た頃で、龍馬の目も世界へと向いていきました。もともと好奇心が強かった龍馬は、その後、さまざまな人物と出会い、また勉強を重ね、薩長同盟の成立や大政奉還など、多くの出来事に重要な役割を果たしました。

同志となる主な人物

	人物名・役の設定
	板垣　退助 土佐藩、自由党リーダー。
	武市半平太 土佐藩、勤王党リーダー。
	高杉　晋作 長州藩、軍事大将。
	伊藤　博文 長州藩、副軍大将。
	大久保利通 薩摩藩、軍事大将。
	桐野　利秋 薩摩藩、副軍大将。

主な登場人物

	人物名・役の設定
	勝　海舟 幕府軍艦奉行、龍馬の助言者。
	ジョン万次郎 アメリカ帰りの男。
	ペリー 米国東インド艦隊提督。
	後藤　象二郎 土佐藩の家老代行
	近藤　勇 新選組局長。
	溝渕　広之丞 土佐藩郷士、龍馬の友人。
	吉田　松陰 長州藩、松下村塾塾長。

この他にも、たくさんの人物が登場します。同志になってくれる人物もまだまだいますが、あとはキミの手で探し出してください。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

USE

USE CORPORATION

株式会社ユース 東京都台東区東上野1-9-8☎03(837)0385(代)
テレホンサービス☎03(837)0434